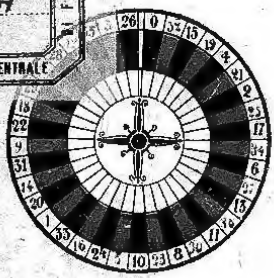
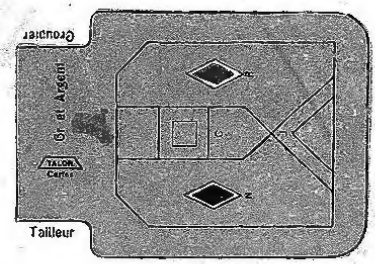
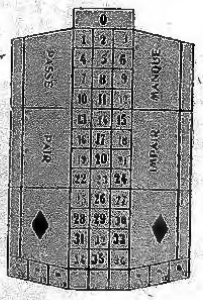
MISCELLANEE
10717
24
NAZ. CENTRALE
BIBLIOTECA DI FIRENZE

A. C. I. B. A. - (Edizione Italiana)







Il Calcolo delle Probabilità

nei

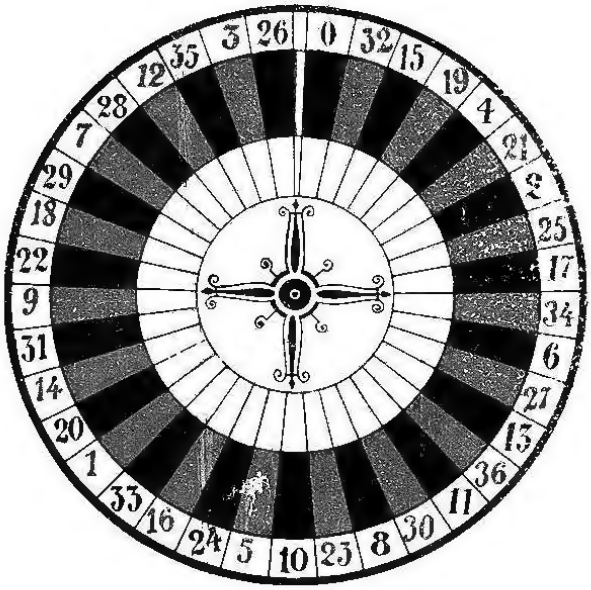
Giuochi d'Azzardo

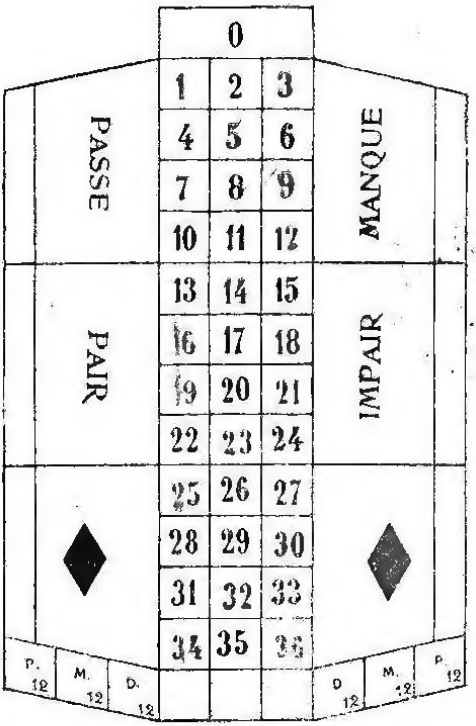
con un

METODO ECCEZIONALE OTTIMO

MILANO
Società Editrice L'INDUSTRIA e la LEGGE
Via Passarella N. 2
1919

E97


0 32 15 19 4 21 2 25 17 34 6 27 13 36 11 30 8 23 10 5 24 16 33 1 20 14 31 9 22 18 29 7 28 12 35 3 26


0
1 2 3
4 5 6
7 8 9
10 11 12
13 14 15
16 17 18
19 20 21
22 23 24
25 26 27
28 29 30
31 32 33
34 35 36
PASSE
MANQUE
PAIR
IMPAIR
P. 12
M. 12
D. 12
D 12
M. 12
P. 12

"Le jeu est la distraction des gens d'esprit et la passion des sots„
A. Dumas fils

A. C. I. B. A.
(*Edizione Italiana*)

IL CALCOLO delle PROBABILITÀ

nei giuochi d'azzardo

- Roulette - Trente et Quarante - Baccarat
e altri comuni di carte -

CON UN METODO ECCEZIONALE OTTIMO

MILANO
Società Editrice "L'Industria e la Legge„
Via Passarella 2
1919

La presente pubblicazione e il sistema carnet sono tutelati dalle leggi sui diritti d'autore e delle privative industriali. I contraffatori e usurpatori saranno perseguiti a termini di legge.

10717. 24

DUE RIGHE DI PREFAZIONE

I giudizi sulle case da giuoco, tipo Montecarlo, sono parecchi e multiformi.

Ma poichè il giuoco d'azzardo è sempre esistito fin dagli antichissimi tempi ed è una passione tanto universale e imperiosa quanto la passione del guadagno, così l'autore, ha ritenuto opportuno esporre qui il frutto dei suoi studi e calcoli, allo scopo di mettere in evidenza i difetti ed i vantaggi di un giuoco, nel quale intervenendo la scienza delle probabilità, si rendono infinitamente minimi i vantaggi della banca.

È indiscutibile che nel calcolo probatorio, esistono delle leggi fisse regolanti tutti gli avvenimenti, dai più importanti ai più trascurabili.

Il vero e proprio azzardo non esiste che per quell' ottanta per cento di giuocatori, destinati a sicuro insuccesso perchè del giuoco d'azzardo non hanno neanche la più pallida nozione ed idea.

In ogni giuoco sono ben definiti i vantaggi della banca e quelli del giuocatore; incolpi questi se stesso, se ha affrontato l' avversario con armi impari alla bisogna. Perchè lamentarsene?

Il giuoco d'azzardo deve rimanere solo e soltanto un divertimento o distrazione dello spirito di qualche momento; non perciò lo si deve affrontare a casaccio. Si adoperino le stesse armi fornite dall'avversario, per averne il sopravvento.

Ed il successo si ottiene solo conoscendo almeno le principali leggi del calcolo delle probabilità.

Tale lo spirito e lo scopo di questo studio.

L' A.

BIBLIOGRAFIA

LAPLACE - Théorie analitique des probabilités.
POINCARE' - Calcul des probabilités.
MARKOFF - Sur deux theoreme relatifs aux probabilités.
COURNOT - Des probabilités des ipoteses.
TCHEBYCHEF - Des valeurs Moyennes.
BERTRAND - Calcul des probabilités.
BOREL - Elements de la theorie des probabilités.
CZUBER - Wahrscheinlichkeitsrechnung.
BOHLMANN - Die Grundbegriffe der Wahrscheinlichkeitsrechnung
CASTELNUOVO - Calcolo delle probabilità.
PEANO - Sulla definizione delle probabilità.
PADOA - Frequenza, Previsione, Probabilità.
CANTELLI - Sulla legge dei grandi numeri.
» La tendenza ad un limite nel senso del calcolo delle probabilità.
MEDOLAGHI - La teoria del rischio e le sue applicazioni.
MESSINA - Intorno ad un nuovo teorema del calcolo delle probabilità.
UDNY YULE - An introduction to the Theory of Statistics.
GARCIA - La bisca di Montecarlo. - Il giuoco della Roulette.
ORLANDI - Il tappeto verde.
PASCAL-BLAISE - Roulette et Trente et Quarante.
GRABOWSKI - Le jeu de Roulette a chances simples.
LEGRAN - I giuochi d'azzardo.
LAMENTI - Il Poker e le sue combinazioni.
DE VOMBEY - Come si deve puntare a Montecarlo.
ANONIMO - Studi di calcolo combinatorio.

LA SCIENZA DELLE PROBABILITA'

Il calcolo delle probabilità può dirsi ormai abbia raggiunto tale sicurezza e precisione in questi ultimi 10 anni, che non è da stupirsi, se i più insigni matematici odierni abbiano preferito rivolgere la loro attenzione e i loro studi in questo ramo delle scienze matematiche, oggidì, che il metodo sperimentale ha avuto tali trionfi ed uno sviluppo così grandioso nelle discipline che si chiamano esatte, da farlo preferire a tutti gli altri metodi classici antichi.

Ricordare qui l'immensa portata del *teorema di Laplace* che ha dimostrato non essere lecito attribuire al semplice caso, gli scarti che si possono constatare in una determinata ricerca, fra dati empirici e previsioni teoriche, ma che esiste una legge vera, precisa, dimostrata esatta, dalla ricerca sperimentale, è cosa inutile. Qualsiasi lettore di media coltura può utilmente leggere il trattato stesso del **Laplace,** quelli di **Gauss,** di **Poincaré,** di **Bertrand,** di **Liapounoff,** di **Tchebychef** e tutti quegli altri pregevoli lavori che abbiamo riportato in bibliografia, per sincerarsi dell'esattezza delle leggi dei calcoli probabili.

La scienza di osservazione aiutata dal calcolo delle probabilità, ha dato poi tali risultati, da eliminare qualsiasi lontano sospetto di equivoco ed errore, perchè la statistica, cercando di scoprire quali legami esistano nei fenomeni delle sorti di azzardo o di puro caso, ha per converso organizzato e precisato, non *con dati astratti ma con formole concrete,* la teoria delle variabili dipendenti dal caso.

In generale chi non ha bene penetrato lo spirito delle trattazioni e risoluzioni dei problemi di calcolo probabile, rimane diffidente, e nonostante per esempio

che col *teorema di Bernoulli* si dimostri la possibilità e sicurezza di prevedere i risultati delle esperienze concrete che avvengono nel corso di un fenomeno che sembra affidato al caso, pur si rimane un po' dubbiosi, temendo di non aver approfondito sufficientemente i propri studi e di essere caduti in qualche errore, nascosto o insidioso.

Ed è appunto per questo che a sussidiare il calcolo delle probabilità interviene la scienza sperimentale, di fronte al risultato della quale, non sono possibili, nè equivoci nè errori.

I più insigni matematici non si sono già sbizzarriti attorno a teorie incostruttibili, ma hanno provato i loro teoremi, postulati, assiomi, lemmi, al crogiuolo della esperienza e ci si dovrebbe veramente stupire, se uomini di tanto ingegno avessero perduto il loro tempo a pubblicare volumi e costrurre teorie, solo per un'intima compiacenza del loro spirito e non per arrivare a risultati pratici.

Nessuno invece si è limitato a soddisfare solo la logica matematica, tutti alle operazioni aritmetiche sulle probabilità, hanno fatto seguire l' esperimento, per il fatto che il matematico non è il filosofo, ma il cultore di una scienza pratica, che risponde ai bisogni della vita quotidiana.

Il teorema di *Laplace*, di *Gauss*, di *Bernoulli*, di *Tchebychef*, di *Poisson*, di *Lionville*, di *Liapounoff*, ecc. la legge di *Maxwell*, di *De Moivre Stirling*, il polimonio di *Hermite*, lo schema di *Lexis*, la formola di *Bayes*, la teoria dei parametri, i teoremi di unicità, di convergenza, i problemi sulla curva delle probabilità, sulli scarti quadratici medi, sul valore quadratico medio della legge normale, sui valori medi relativi alla somma di più valori casuali, ecc. ecc. sono tutti frutto non di solo e puro calcolo di probabilità, ma

bensì di *calcolo applicato alla scienza di osservazione e alla esperienza pratica.*

Chi volesse convincersene ancor più, veda un pregevolissimo lavoro del Prof. *Guido Castelnuovo* della R. Università di Roma sul calcolo delle probabilità (1), che in stile facile, piano, alla portata di ogni persona di media coltura, da una idea esatta e chiara di tutti questi teoremi e problemi, applicati allo esperimento.

Il prof. Castelnuovo a pag. 318 del suo volume, a proposito del teorema di Laplace, giustamente osserva, che fra le concezioni più grandiose ed ardite della *Teoria Analitica delle Probabilità*, ricca di metodi e di risultati, vi è una questione intorno alla quale lo scienziato sembra aver meditato per circa un trentennio, dal 1780, epoca in cui fu posto il problema, al 1810, epoca in cui veniva definitivamente risolto.

Il Laplace non aveva errato quando poneva a base del suo teorema questo fatto, che cade sotto i nostri sensi:

« In un grande numero di quantità variabili a caso per leggi sconosciute, la risultante è determinata nelle sue oscillazioni attorno ad un valore medio, da una legge uniforme molto semplice e cioè, sommando parecchie variabili indipendenti e le cui leggi di variazione non ci sono note, la variabile media casuale risultante assume un dato valore ed entro certi limiti, talchè l'incognita esiste in una forma, in un valore, in un limite determinato preciso ».

Ora se vi è uno strumento atto a dare la prova sicura, certa, assoluta della verità di quanto sopra detto e alla portata di mano, questo è precisamente il facile meccanismo della roulette, sulla quale l'autore di questa monografia ha fatto prove e riprove per oltre 10,000 sorti, *applicando e giovandosi di quanto la scienza della matematica ha trovato fino ad oggi, in materia di calcolo combinatorio.* Provata e riprovata

(1) Edit. Albrighi Segati e C. L. 20.—

a tavolino la teoria di Bayes, quella della ripetizione degli avvenimenti, il teorema di Laplace e quello di Bernoulli col suo reciproco, occorreva però avvicinare, studiare e prendere buona nota di tutti i sistemi o metodi di giuoco più usati dagli scommettitori nelle banche autorizzate, allo scopo di controllare quali difetti e quali vantaggi presentino i sistemi fino ad oggi noti e giovarsene per costrurne eventualmente uno, che avesse il sopravvento sulla banca.

Ciò pazientemente ha fatto l'autore. Ogni sistema è stato passato al crogiuolo dell'esperimento pratico e matematico per poterne stabilire con esattezza e conoscenza di causa i punti cosidetti deboli o pericolosi. Operando così per eliminazione, e facendo di ogni sistema, diremo quasi una sintesi ed una analisi, egli è riuscito a creare un sistema che raccoglie i pregi di parecchi, ne evita i difetti, e cioè i punti deboli o pericolosi, e mentre poggia su *regole matematiche precise di calcolo combinatorio*, riesce di facilissima applicazione nella pratica, e quel che più importa si può considerare di una *sicurezza ed equilibrio eccezionale.*

I giuocatori al sistema.

È noto che parecchi sono i cosidetti sistemi di giuoco ed è pure noto e risaputo che parecchi sono coloro che facendo buon pro dei vantaggi offerti dal giuoco al sistema, se ne vivono agiatamente e tranquillamente nei pressi delle cittadine, dove esistono legittime banche da giuoco.

Ciò è facile constatare non solo nei pressi di Montecarlo, ma anche su tutta la riviera tirrena e adriatica, e in tutte le cittadine in Italia e all'estero dove non esiste uno stabilimento di bagni alla moda, senza la relativa casa da giuoco.

Sono tutte persone di buona coltura, che hanno compreso come il calcolo può, entro certi limiti, vincere l'azzardo e che, dotati di fermi propositi, limitano i loro guadagni giornalieri dalle 60 alle 200 lire, sia perchè non intendono mai esporre dei forti capitali, sia perchè non fanno del giuoco una passione ma bensì una vera e propria *operazione di borsa o di commercio.*

Possiedono quasi tutti graziosi villini e terreni, e impiegando non più di un'ora al giorno al tavolo da giuoco, occupano il rimanente della giornata a negozi o commerci i più svariati.

Per quattro quinti sono persone che accontentandosi di poco ma continuo e pressochè giornalmente certo, adottando un metodo più o meno buono, vengono lasciati giuocare dalle case di giuoco, appunto perchè limitano i loro guadagni ad un centinaio di lire al giorno circa, perdita insignificante per la banca, che guadagna ben altro dai giuocatori di puro azzardo.

Si potrebbe quasi credere che se non vi fosse almeno un decimo dei giuocatori che con un sistema adatto vincono alla roulette somme non forti ma discrete, la case di giuoco sarebbero ormai tutte fallite e chiuse. Sono per converso costoro che senza avvedersene fanno la reclame alla roulette. Sono pochi, ma vi sono; dotati di un temperamento eccezionale, di una buona dose di costanza, di una maggior dose ancora di pazienza, scelto che essi hanno un metodo determinato, razionale, adatto alle loro finanze, ben si guardano di mutare le regole e i calcoli del metodo, come ben si guardano dalle velleità di fare i così detti, grossi colpi di fortuna.

Essi considerano il giuoco come un affare commerciale dal quale se ne deve trar profitto, senza un eccessivo rischio; il loro denaro è impiegato come se si trattasse di una comune combinazione finanziaria;

con cautela, scienza, accortezza; padroni assoluti di loro stessi nella buona o cattiva fortuna essi non abbandonano la sala da giuoco se non quando sono vincitori di un centinaio almeno di lire.

Tutti adottano dei sistemi a base di calcolo probatorio con progressioni o martingale più o meno complicate e sicure; i più prudenti giuocano al sistema delle scommesse metodiche con un aumento progressivo limitato, (problema del matematico Alembert), nessuno, che io mi sappia, insiste vittoriosamente al giuoco, dopo un guadagno di alcune centinaia di lire.

Ed è qui precisamente il segreto della fortuna loro.

Volontà ferrea che non conosce transazioni, tenacia e convincimento a considerare il giuoco non una fonte di assoluta e subitanea ricchezza, ma una semplice operazione commerciale.

Ecco il gran vantaggio che essi hanno su quelli che giuocano per passione, su coloro che non considerano che anche all'azzardo vi sono leggi precise e si sono fatti degli studi seri e importanti dai più insigni matematici.

Classificazione dei metodi.

I metodi usati dai così detti giuocatori al sistema sono tanti, che non è possibile passarli in rassegna se non per sommi capi, a seconda della base da cui discendono.

L'osservazione pratica e matematica ci induce a farne una classificazione, a seconda della maggiore o minore bontà loro.

1) Sistemi cattivi, perchè o incoerenti o di puro azzardo.
2) Sistemi mediocri, ma assai pericolosi.

3) Sistemi discreti, sufficientemente logici ma di difficile attuazione pratica.
4) Sistemi buoni, perchè equilibrati.

Esaminiamoli a grandi linee.

Sistemi cattivi.

Appartengono anzitutto ai sistemi cattivi, quelli che sono basati sul puro azzardo, o sulle chances multiple e loro relativi ritardi.

Il giuoco sulle chances multiple è sempre un giuoco cattivo, qualunque sia il sistema che vi si applichi. Più sono le sorti o probabilità che un dato numero sorta o non, più difficile si rende qualunque si sia operazione di calcolo combinatorio, tanto più se si pensa che una sala da giuoco non è la più adatta per risolvere dei problemi di calcolo.

Non è raro il caso poi, che un numero sia in ritardo di oltre 300 e anche 400 colpi e tanto basta per far senz' altro condannare un sistema che da risultati incerti, anche se basato su progressioni matematiche sufficientemente esatte.

Tra i sistemi di giuoco incoerenti basterà accennarne uno solo. Sonvi molti giuocatori che giuocano progressivamente per esempio L. 1000 su due dozzine a cavallo *(24 premiers)*. Costoro naturalmente non capiscono nulla della teoria, della essenza, della scienza (poichè è vera scienza positiva come la geometria, la matematica, l'algebra), del giuoco, perchè non commetterebbero così grave errore, se sapessero che la stessa somma, con eguale numero di probabilità ed eguale vincita, si dovrebbe puntare per ¾ sul *manque* e per il residuo quarto, sulla *sestina* 19-24.

Infatti, nel primo caso sortendo lo zero, il giuocatore perde tutta la posta di L. 1000, nel secondo

invece sortendo pure lo zero si perdono solo L. 625 (cioè solo la metà della posta scommessa sul manque più L. 250 scommesse sulla sestina). Così è evidente che è incoerente il giuoco fatto a cavallo sui *24 derniers* invece di giuocare ¾ della posta su *passe* e ¼ sulla *sestina* 13-18.

A vincita eguale in tutti e due i casi (L. 1500) non corrisponde identico rischio, mentre vi corrispondono le identiche probabilità matematiche di vincita.

Sistemi cattivi sono pertanto tutti quelli che hanno per fondamento il giuoco delle chances multiple *anche se basati sui ritardi dei singoli numeri.* Il calcolo matematico diventa difficilissimo, adatto solo per chi ha gran conoscenza delle leggi e regole sulle teorie combinatorie e non certo facile ad applicarsi nel trambusto e frastuono di una sala da giuoco.

Il giuocatore finisce coll'essere interrotto nelle sue annotazioni e qualunque sia la sua fibra, facilmente si esaurisce.

È poi oltremodo facile sbagliare sia per disattenzione che per dimenticanza e allora tutto il lavoro di diverse ore, diventa perfettamente inutile.

Tutti sanno poi che il calcolo diventa tanto più difficile quanto maggiore è il numero delle combinazione possibili.

Il sistema detto *des Voisins* è pure cattivo. Esso non è basato su alcuna teoria geometrica. Per accorgersene, basta consultare le permanenze autentiche di qualsiasi roulette.

Nessun calcolo geometrico può risolvere un problema che ha per base la forza di impulso dato alla pallina ed alla roulette, in senso tra loro contrario, quando nella pratica si dimostra la nessuna influenza degli angoli, nei momenti in cui la palllina rimbalza fra le caselle numerate e gli spigoli fissati attorno al concavo della roulette.

Sistemi mediocri.

Appartengono ai sistemi mediocri ed assai pericolosi:

a) quelli che tendono *(teoria del Vombey)* a trasformare la tavola riducendo le probabilità;

b) quelli che sono basati sui ritardi delle combinazioni medie (dozzine e colonne);

c) quelli che sono basati su più o meno complicate forti martingale o progressioni di scommesse;

d) quelli condotti col metodo della *Scala X* (esperienza fatta circa le quantità di serie che si presentano in un determinato tempo di giuoco).

Li abbiamo detti mediocri ed assai pericolosi perchè seguendo la teoria del Vombey, non si fa calcolo dello zero; seguendo il ritardo sulle combinazioni medie, non viene meno la stessa imposta (tanto maggiormente sentita quanto maggiore è il guadagno che si intende ricavare da tal giuoco); scommettendo con più o meno complicate forti martingale, si resta esposti con somme considerevoli, talchè oltre il decimo o undicesimo colpo, non si può fare a meno che fissare un salto; ed è qui che si può perdere tutta la posta.

Il metodo della Scala X non è adatto a tutti i giuocatori; esige facile conoscenza e prontezza nell'applicazione di proporzioni aritmetiche, è troppo complicato per garantire il giocatore da errori facilissimi, là dove non regna per certo calma e silenzio, ma confusione, sovreccitazione e altre cause perturbatrici per fare dei calcoli esatti e complicati.

Sistemi discreti.

Tra i sistemi discreti, sufficientemente logici, ma di difficile attuazione pratica, sono da annoverarsi quelli basati sui forti ritardi delle sorti medie, quando

il ritardo però è su almeno due sorti ed il giuoco si fa a *cheval* con una progressione lenta.

Logico e discreto è pure il metodo per il quale si scommette con due unità sul *manque* e un' unità sull'ultima dozzina. Con tale combinazione il giocatore ha contro di sè lo zero e i sei numeri dal 19 al 24, ma in realtà non vi è un vantaggio vero e proprio sulla banca, per il fatto che non si arriva ancora a fronteggiare la perdita, nel caso uscisse lo zero.

Discreto è pure il metodo del *Garcia*, ma solo e soltanto se applicato ad un forte ritardo di una doppia transversale. Il giuoco viene iniziato dopo un ritardo della doppia transversale di almeno 12 o preferibilmente 15 colpi, colla posta minima di uno scudo, che si aumenta progressivamente di una sola unità ad ogni colpo di perdita.

Rischiando la somma di L. 3475 e cioè 695 scudi si può seguire il giuoco per 26 volte consecutive su sei dati numeri di una doppia transversale, in ritardo di almeno 12 colpi. Perchè esista su detti sei numeri, un ulteriore ritardo di altri 20 colpi, occorre si produca *un meraviglioso fenomeno scombussolante tutti i calcoli fondati sulla misteriosa ma pur precisata legge delle proporzioni.*

Una permanenza di tal genere dovrebbe essere costituita dal fatto, che sei numeri su trentasette stiano 38 volte, senza che uno di essi sorta dalla roulette.

Anche questo metodo che è logico, perchè ubbidisce ad una *regola delle proporzioni* (Laplace e Bernoulli) esige una somma non indifferente a causa delle progressione, (1, 2, 3, 4, 5, ecc....) e se è preferibile ai giuochi di metodo precedentemente accennati, resta pur sempre un metodo pericoloso, perchè la chance di sortire lo zero può verificarsi in qualunque momento e se si verifica quando la progressione è al ventesimo colpo, la perdita è assai forte, per il fatto del forte squilibrio.

Quanto è qui sopra detto può ripetersi per la scommessa progressiva su 3 numeri (*transversale pleine*) che abbia però un ritardo di almeno 25 colpi.

Si possono eseguire 50 colpi consecutivi, perchè è difficile che 3 numeri su 37 possono stare 75 colpi senza sortire. Matematicamente, **zero escluso,** la proporzione tra vincita e perdita è data da 95 di guadagno contro 5 a favore della banca, ma la somma alla quale si arriva con la progressione di uno scudo è di L. 5785, somma che non tutti sono disposti a rischiare sul tappeto.

Questo giuoco è meno buono del precedente ed ancor meno buono è l'identico, quando la progressione si fa su un *carrè* che esige una esposizione di L. 3260, sempre cominciando il giuoco con 5 lire.

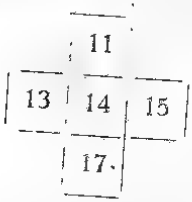
Migliore, ma di poco, è la scommessa su quattro numeri, fatta però sui quatre premiers (0, 1, 2, 3).

Meno complicato è invece il giuoco progressivo sulle dozzine e sulle colonne giuocate contemporaneamente. Esiste una probabilità di vincita contro due di perdita e adottando una martingala progressiva di unità ogni volta che si perde, si ha modo di ritentare la prova per ben 15 volte, talchè le probabilità mutano proporzioni e diventano 12 di vincita contro 3 di perdita.

Tale metodo è consigliato dal Garcia ed è da esso prescelto solo perchè non complicato e di poca esposizione. Ma come tutti gli altri ha il difetto intero dello zero, che se giunge per esempio al 15 colpo fa perdere la bellezza di 1750 lire.

I metodi del Garcia sono certamente discreti e specialmente quest'ultimo sulle dozzine o sulle colonne, perchè, per lo meno, hanno un certo fondamento su alcune leggi di calcolo probatorio, a differenza di altri sistemi che delle possibilità matematiche tengono poco o nessun conto.

Da ultimo ricordiamo il metodo del *Legran*. Si giuoca per esempio sul 14 e sui suoi 4 cavalli 14 11; 14 15; 14 17; 14 13 come alla figura:



con una progressione lenta (1, 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 3, ecc.). Ma all'undecimo colpo occorre anche qui fissare un salto ed è per questo salto che il sistema Legran se è logico fino all'undicesimo colpo, diventa pericolosissimo dopo. L'esposizione al momento del salto, iniziando con uno scudo, è superiore a L. 5000.

Sistemi buoni.

I sistemi buoni, perchè equilibrati (ma non sicuri) sono quelli che i giuocatori adottano prendendo a base o le ripetizioni o gli scarti.

Si tratta di giuocare alla ripetizione sulle chances semplici.

Naturalmente è preferibile applicare una martingala, non quella indicata dal *Pascal-Blaise* 2, 4, 8, 16, 32, 64, ecc. nè l'altra 1, 3, 7, 15, 31, 63, ecc. pericolosissime per la forte e rapida esposizione, ma una martingala semplice lenta (1, 1, 2, 2, 3, 3, ecc.).

Detti sistemi possono classificarsi tra i buoni perchè di poco rischio e di poca esposizione di capitale. I guadagni sono altrettanto sicuri quanto modesti, semprechè il giuoco sia condotto con giuste progressioni.

Adottando poi la progressione geometrica 1, 2, 4, 8, oppure l'altra 1, 3, 7, 15 ecc., si riesce a guadagnare

una unità al primo colpo favorevole nel primo caso, tante unità quanti sono i colpi giuocati, nel secondo caso.

Si giuoca alla ripetizione quando si scommette sempre per l'ultimo colpo uscito, cioè, ad es. su *pari* se l'ultimo colpo uscito è *pari*. Così dicasi per il *colore* e per il *manque* e il *passe*.

Poniamo il caso che si giuochi sulla chance del pari e dispari. Uscito che sia il 17 si giuocherà sul dispari, e laddove uscisse un 8 si giuocherà su pari, aumentando la posta di una unità. Uscendo successivamente ancora un dispari si giuocheranno tre unità sul dispari, se un pari si intascheranno 4 unità e si rigiuocherà una unità su pari.

Questo metodo è buono perchè l'esperienza insegna che la *forma alternata* si presenta in una permanenza di roulette, quasi in via di eccezione.

Tra i metodi di ripetizione si può ricordare quello *Romanoski* che consiste nello scommettere sempre una unità alla ripetizione ma dopo una serie di tre *pari*, o tre *dispari*, o tre *rossi*, o tre *neri*, o tre *manque* o tre *passe*, fino ad esaurimento della serie.

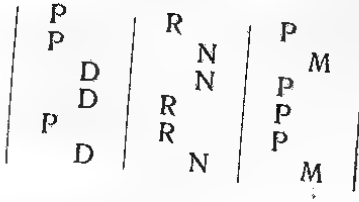
Il metodo dello scarto è precisamente il rovescio del metodo della ripetizione. Si deve però procedere per colpi staccati a masse eguali, ogni volta che uno scarto assume un certo senso. La difficoltà sta nel scegliere lo scarto e non tutti i giuocatori possono resistere al tavolo di giuoco in attesa che lo scarto assuma su una data *chance*, una data forma e un dato valore.

Occorre non lasciarsi lusingare dai forti guadagni incerti e problematici, ma combattere la banca con gli stessi mezzi che essa fornisce, in modo da potersi ritirare dal tappeto dopo un guadagno sia pur anche mediocre.

Altri giuochi buoni sono quelli cosidetti *sulle figure contrarie* e cioè quelli contro le serie.

(Sistema detto « Stato Maggiore » o Gregoire).

Si traccia una figura qualunque sul *pari* o sul *dispari*, sul *colore*, o sul *passe* o *manque*:



e si giuoca la progressione 1, 3, 7, 15, ecc... sulle chance opposte. Per perdere bisogna che la figura si ripeta esattamente.

Ciò nella pratica è difficilissimo, ma iniziando il giuoco con 5 lire al 10 colpo avremo esposte L. 5,115 e non è più possibile servirsi della progressione. Lo zero poi è pericolosissimo per tal giuoco.

Del sistema del *Dr. Laun* basato sul senso diretto o inverso della roulette non è il caso di parlarne, perchè evidentemente nulla ha di serio e tralasciamo anche parecchi altri metodi, che non sono altro che modificazioni o peggioramenti di quelli già indicati.

Le leggi del calcolo probatorio.

Poichè questa pubblicazione non vuol essere un testo di matematica, accenniamo soltanto per sommi capi alle leggi fondamentali del calcolo probatorio.

Chi vuol approfondire la materia, legga qualcuno dei testi indicati in *Bibliografia* a pag. 2 e preferibilmente quello del prof. Castelnuovo, intelligibile anche a chi non ha gran coltura matematica.

Proposizioni matematiche.

« – Il numero dei colpi composti, di un qualsiasi ordine, è uguale alla somma di tutti i colpi composti d'ordine superiore. »

« – Le possibilità rispettive delle sorti semplici, doppie, triple, quadruple ecc. sono rappresentate dai termini di una progressione geometrica decrescente (1, 1/2, 1 4, 1/8, ecc.) e ciascuno di essi è uguale alla somma di tutti i seguenti, sino all'infinito. »

« – Il prodotto di uno scarto moltiplicato per se stesso, indica il numero nel quale in media questo scarto si presenta. »

« – Le probabilità che il rapporto del numero di una data serie scelta e sortita, al numero totale delle due sorti, non si allontana al di là di un dato intervallo, dal rapporto del numero della prima sorte scelta, al numero totale delle sorti uscite e si avvicina indefinitivamente alla certezza, moltiplicando indefinitivamente il numero delle sorti, comunque minimo voglia supporsi il dato intervallo. » (Teorema di Bernoulli dimostrato col calcolo delle funzioni generatrici.)

« – Da cause generatrici uguali, ne derivano effetti uguali. »

Risultati statistici.

« – Il rapporto delle sorti uscite, non si allontana nella pratica che entro certi limiti dal vero rapporto delle loro possibilità rispettive. »

« – Qualunque sorte per quanto complicata e astrusa possa essere, compare sempre nella proporzione che le spetta, secondo la teoria delle probabilità. »

« – L'unità in favore della banca, produce sempre logicamente il suo effetto, ma in proporzione all'entità della causa. »

« – Ogni sorte si trova nel cilindro a parità di condizione e ognuna per legge di equilibrio esce a sua volta, quante volte esce un'altra. »

« – Non esiste un equilibrio di sorti, assoluto per una infinità di colpi per un numero limitato qualunque, ma esiste un equilibrio finale, che è il prodotto di numerosi e perpetui scarti in senso contrario e tali che si bilanciano in un punto e immediatamente se ne allontanano, secondo una legge immutata. »

« – La ripetizione, lo scarto e la serie non obbediscono invece ad una legge unica ed immutata perchè è dimostrato falso dalla scienza della matematica e dalla statistica, che tutti i colpi siano nuovi e che i colpi precedenti non abbiano nessuna influenza sui colpi successivi.

« – L'errore relativo che si commette valutando le probabilità di uno scarto mediante una formola approssimativa è trascurabile ed ininfluente se il sistema di progressione è tale da superare il valore aritmetico dell'errore. (La frazione della progressione è minore della frazione dell'errore.)

CONCLUSIONE

Nel meraviglioso ordine di riproduzione numeriche nelle varie e quotidiane roteazioni di una rollina, è positivo, reale, certo, l'esistenza di leggi le cui formole sono affermazioni precise, dogmatiche, provate e riprovate sperimentalmente nel campo di tutte le scienze esatte (matematica, fisica, chimica, astronomia, statistica ecc....).

IL NOSTRO SISTEMA.

Tutto ciò esposto e tenuto presente, l'autore di questo studio ha, col suo particolare e pratico metodo, superate parecchie difficoltà che si incontrano anche nei sistemi che abbiamo indicato come buoni, specie se si pensa che nessuno si è curato di fronteggiare con calcolo adeguato l'imposta dello zero.

Questo sistema è basato sul calcolo delle probabilità e sulla esperienza di oltre 10.000 colpi, ovvero cento permanenze autentiche di cento colpi cadauna, *controllate alle tavole di giuoco*, sulla "*Revue de Montecarlo*„ e sul "*Rouge et Noire*„ di Nizza.

Esso è intimamente connesso, legato e dipendente colle leggi normali delle probabilità e delle teorie delle

frequenze, e mentre da una parte profitta del problema dei momenti ripara colla legge degli errori e dei compensi all'imposta dello zero, riducendo tale imposta non colla proporzione di 1 a 74, ma con una proporzione tale *da rendere pressochè inefficace il vantaggio della Banca.* L'interpretazione statistica di tale sistema ha dato risultati pratici eccezionali.

Per sincerarsene basta prendere a caso qualunque permanenza autentica pubblicata nella *Revue de Montecarlo*, o sul " *Rouge et Noire* „ di Nizza.

Il sistema ha in pratica questi indiscutibili vantaggi sulla banca.

1. **Attacco alla Banca solo in un dato momento.**
2. **Ritiro dal giuoco in un altro determinato momento.**
3. **Regolamento della scommessa a proprio piacimento.**
4. **Scommessa proporzionata al capitale e che non può arrivare al maximum consentito dalla Banca.**
5. **Progressione esatta sulla chance semplice combinata con una chance multipla, che sproporziona in un modo eccezionale l'imposta fissa dello zero.**

Scientificamente esso risponde a formole di calcolo probabile ed a leggi e teorie statistico-sperimentali-matematiche.

Praticamente approfitta dell'anormalità del calcolo delle probabilità, fruendo dei soli vantaggi offerti dal giuoco, mentre gli restano indifferenti per 9/10 i possibili svantaggi.

Si esamini attentamente la tavola-figura seguente:

Colpi	Numeri	M. P. Squilibrio 47	53	D. P. Squilibrio 44	56	R. N. Squilibrio 57	43
1	32		+		+	+	
2	19		+	+		+	
3	6	+			+		+
4	O						
5	23		+	+		+	
6	19		+	+		+	
7	30		+		+	+	
8	36		+		+	+	
9	20		+		+		+
10	4	★			+		+
11	O						
12	12	+			+	+	
13	18	+		—	+	+	
14	5	+		★		+	
15	31		+	+			+
16	8	+			+		+
17	31		+	+			+
18	11	+		+			+
19	20		+		+		+
20	28		+		+	—	+
21	2	+			+	—	+
22	13	+		+		—	+
23	22		+		+	—	+
24	O					—	
25	16	+			+	★	
		57	65	52	70	67	55

La ★ indica le sorti vinte; la — quelle perdute.

Se in questa permanenza autentica di roulette, presa a caso, noi giuochiamo ad uno scarto, ripetizione, progressione opportuna, una data unità di posta, **prefiggendoci di non perdere mai le poste scommesse,** non ostante la non normale uscita di ben tre zeri su 25 colpi e la sproporzione tra i colpi vinti e quelli perduti (tre contro sei) noi otterremo una vincita di **240** lire, **senza rischio del capitale.**

Notisi che la detta permanenza è comunissima tanto che se noi rovesciassimo la tavola-figura — se cioè si considerasse il giuoco iniziato dal N. 25 (uscito il 16) al N. 1 (uscito il 32) — essendo pressochè identica la proporzione delle sorti, si ottengono gli stessi ottimi risultati e sempre senza rischio della posta.

Naturalmente basta aumentare quest' ultima, non oltre però un certo limite, per profittare ancor più di tale sistema ed arrivare a vincita proporzionatamente maggiore.

È superfluo ripetere che tale metodo non è uno scherzo o un rebus, ma uno studio serio, positivo, logico, frutto di calcolo e di esperienza pratica.

Facendo buon prò di quanto indicato precedentemente, cerchi il lettore di fare dei calcoli differenti per trovare la soluzione-procedimento del sistema.

Nel caso non riuscisse e lo desiderasse, veda quanto è detto a pag. 25, nelle *Norme e Condizioni.*

Questo sistema assolutamente nuovo e inedito è esaminato dall' autore da anni a mezzo della « *Revue de Montecarlo* », sul « *Rouge et Noir* » di Nizza ed altri giornali analoghi che pubblicano permanenze autentiche e continua a dare eccezionali risultati.

Su parecchie permanenze scelte a caso ha dato talora vincite superiori a 18 volte la posta.

Esso è applicabile, con qualche modificazione,

anche al giuoco del Trente et Quarante, del Baccarat ed a diversi altri giuochi di carte basati sull'azzardo. Condizioni identiche.

Nessun metodo di giuoco può rivaleggiare col nostro sistema, rappresentando in modo assoluto quanto di più logico, più razionale, più perfetto e sicuro esista in materia e la cui serietà è fuori di ogni discussione.

TABELLA

delle probabilità matematiche nella ripetizione dei punti e rispettivi "refait„ nel giuoco del "Trente et Quarante„

Il punto	40	sorte	4	volte	ed il *refait*	16	volte
»	39	»	5	»	»	25	»
»	38	»	6	»	»	36	»
»	37	»	7	»	»	49	»
»	36	»	8	»	»	64	»
»	35	»	9	»	»	81	»
»	34	»	10	»	»	100	»
»	33	»	11	»	»	121	»
»	32	»	12	»	»	144	»
»	31	»	12	»	»	169	»
			85	volte		805	volte

1481212 P

La presente pubblicazione è coperta dalla legge sui diritti d'autore sulle opere dell'ingegno ed il sistema-carnet dalle leggi sulle privative industriali.

MODI DI PUNTARE ALLA ROULETTE E MASSIMI DELLE PUNTATE

- *Chances multiple* -

Su 1 numero - *En plein*	Vincita 35 volte la posta - massimo Fr.	180
2 » *A cheval*	» 17	»	»	»	360
3 » *Transversale pleine*	» 11	»	»	»	560
4 » *Carrè*	» 8	»	»	»	760
6 » *Transversale simple*	» 5	»	»	»	1200
Su 1 dozzina - *Douzaine*	» 2	»	»	»	3000
1 colonna - *Colonne*	» 2	»	»	»	3000
2 dozzine - 2 *douzaines a cheval*	»	1/2	»	»	»	6000
2 colonne - 2 *colonnes*	»	1/2	»	»	»	6000

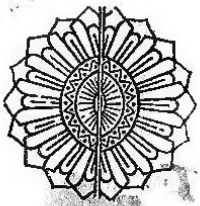
- *Chances semplici* -

Rosso
Nero
Pari
Dispari
Manque (dal 1 al 18)
Passe (dal 19 al 36)

Vincita 1 volta la posta. – Massimo Fr. 6000

Tra due chances semplici – vincita 1/2 volta la posta. Massimo Fr. 12,000

Al Trente et Quarante il minimo della posta è di Fr. 20, massimo Fr. 12,000



CF001481212
BIBLIOTECA NAZIONALE CENTRALE - FIRENZE

... sistema-carnet dalle ...native industriali.